

## Deutsche Meisterschaft 2017

### Turnierregeln

#### 1. Allgemeine Regeln

- Jeder Spieler darf an beliebig vielen Ranglistenturnieren teilnehmen. Die 30 bestplatzierten Spieler aus dieser Rangliste qualifizieren sich dann am Ende einer Meisterschaftssaison für das Finale. Ranglistenturniere dürfen nicht online stattfinden.

#### 2. Turnierablauf

- Es werden drei Runden mit allen Teilnehmern gespielt. Der Veranstalter entscheidet, ob eine vierte Runde gespielt wird.
- Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. Diese liegen für den Veranstalter als Download bereit. Der Startspieler wählt zuerst die Farbe und seinen Sitzplatz. Danach wählt jeder Spieler nach seiner vorgegebenen Position im Uhrzeigersinn seine Spielerfarbe.
- Das Spielbrett wird von den am Tisch spielenden Spielern aufgebaut. Vor jedem Spiel wird mittels des variablen Aufbaus ein neues Spielfeld generiert.
- Der Startspieler übt grundsätzlich die Funktion des Bankhalters aus. Nur er nimmt Rohstoffe entgegen und gibt Rohstoffe an die anderen Spieler aus dem Vorrat aus. Seine eigenen Aktionen kommentiert er immer für alle Spieler hörbar und zeigt die eingesetzten Karten vor der Ablage den anderen Spielern.
- Ob Erweiterungen gespielt werden, liegt in der Entscheidung des jeweiligen Veranstalters. Im Falle eines Drei-Runden-Turnieres kann der Veranstalter eines der folgenden Formate wählen:
  - 3x Basisspiel
  - 2x Basisspiel + 1x Zu neuen Ufern
  - 2x Basisspiel + 1x Fischer von Catan
  - 2x Basisspiel + 1x Städte und Ritter
  - 2x Basisspiel + 1x Entdecker & Piraten
- Wird eine vierte Runde gespielt, so stehen folgende Formate zur Wahl:
  - 4 x Basisspiel
  - 3 x Basisspiel, 1 x Zu neuen Ufern
  - 3 x Basisspiel, 1 x Fischer von Catan
  - 3 x Basisspiel, 1 x Städte und Ritter
  - 2 x Basisspiel, 1 x Zu neuen Ufern, 1 x Städte und Ritter

- Für alle Runden hat der Veranstalter die Möglichkeit eine Zeitregelung einzuführen. Damit kann die Zeit, die ein Spieler pro Zug hat, auf 3 Minuten begrenzt werden. Es werden keine Spiele vorzeitig abgebrochen.

### 3. Wertung

- Der Sieger eines Spiels bekommt fünf Punkte, der Zweite drei Punkte, der Dritte zwei Punkte und der Vierte einen Punkt. Bei gleicher Platzierung werden die Punkte der entsprechenden Plätze addiert und sodann unter den Spielern geteilt. Sollte an einigen Tischen mit drei Spielern gespielt werden, so lautet die Punktaufteilung 5-3-1.
- Die Punkte aus allen Spielen werden addiert. Die Rangfolge der Gesamtsummen bestimmt den Turniersieger und die Platzierungen.
- Bei Punktgleichstand entscheidet die Summe der von den Spielern erreichten Siegpunkte (SP). Gewertet werden immer nur die Maximal zum Sieg nötigen Punkte. (Basis: 10, Seefahrer: 14, Fischer von Catan: 10). Format „Die Fischer von Catan“: Dies gilt auch dann, wenn der Spieler mit 11 Punkten gewinnt, weil er den alten Schuh besitzt. Sollte nun immer noch Gleichstand herrschen, so entscheidet der Durchschnitt des Prozentanteils der Siegpunkte in den eigenen Spielen. Das heißt: für jeden Spieler wird der Durchschnitt der Prozentanteile an den Gesamtsiegpunkten der einzelnen Partien gebildet und verglichen.

#### Beispiel:

Spiel 1: A holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 32 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 31,25%.

Spiel 2: A holt 8 Siegpunkte, insgesamt gab es 30 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 26,67%.

Spiel 3: A holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 36 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 27,78%.

Der Durchschnitt der Prozentanteile beträgt: 28,57.

- Sollten nur 3 Spieler an einem Tisch spielen, so wird die erreichte Gesamtpunktzahl an diesem Tisch für die Berechnung des Anteils um die
- Durchschnittszahl der Punkte an diesem Tisch erhöht, da sonst 3er Tische unverhältnismäßig bevorzugt würden.
- Für den Fall, dass nun immer noch ein Gleichstand besteht, entscheiden die Einzelplatzierungen, wobei zuerst die Anzahl der ersten Plätze zählt, dann die Anzahl der zweiten Plätze und schließlich die Anzahl der dritten Plätze.

## 4. Ranglistenwertung

- Damit die in einem Turnier erhaltenen Platzierungspunkte für die Rangliste gewertet werden können, müssen mindestens 16 Teilnehmer an dem jeweiligen Turnier teilgenommen und ein gültiges Ergebnis erzielt haben.
- Die Spieler erhalten Punkte gemäß ihrer Endplatzierungen:
  - Platz: 100 Punkte
  - Platz: 60 Punkte
  - Platz: 40 Punkte
  - Platz: 30 Punkte
  - Platz: 25 Punkte
  - Platz: 20 Punkte
  - Platz: 18 Punkte
  - Platz: 16 Punkte
  - Platz: 14 Punkte
  - Platz: 12 Punkte
  - Platz: 10 Punkte
  - Platz: 9 Punkte
  - Platz: 8 Punkte
  - Platz: 7 Punkte
  - Platz: 6 Punkte
  - Platz: 5 Punkte
- Die besten 3 Ergebnisse eines Spielers fließen in die Ranglistenwertung ein.
- Bei Gleichständen nach Ranglistenpunkten entscheiden die folgenden Kriterien:
  1. Die wenigsten gespielten Turniere
  2. Durchschnitt aller erzielten Prozentdurchschnitte (nur gewertete Turniere)
  3. Beste Einzelplatzierung
  4. Schlechteste Einzelplatzierung
- Die 30 bestplatzierten Teilnehmer in dieser Rangliste qualifizieren sich für das Finale.
- Ist ein Spieler nach der Teilnahme an einem Direktqualifikationsturnier bereits für das Finale qualifiziert, wird sein Ranglistenergebnis bei der Bestimmung der Finalteilnehmer nicht mehr berücksichtigt.
- Sich für die Teilnahme am Finale der Deutschen Catan Meisterschaft qualifizieren kann nur, wer die deutsche Staatsangehörigkeit besitzt oder seinen Daseinsmittelpunkt in Deutschland hat. Wer bereits an der offiziellen Catan Meisterschaft eines anderen Landes teilgenommen hat, ist von der Qualifikation ausgeschlossen.

### 5. Schiedsrichter, Material

- Der Veranstalter benennt einen Schiedsrichter für das Turnier. Der Veranstalter kann selber der Schiedsrichter eines Turniers sein, bei dem er ebenfalls als Spieler teilnimmt, solange er alle Entscheidungen objektiv und nach den offiziellen Regeln trifft. Sollte der Tisch von einer Schiedsrichterentscheidung betroffen sein, an dem der Schiedsrichter selber spielt, muss er für diese Entscheidung eine unparteiische andere Person die Entscheidung treffen lassen und diese als gültige Schiedsrichterentscheidung akzeptieren.
- Eventuelle Regelverstöße müssen die Spieler dem Schiedsrichter unverzüglich melden. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist in jedem Fall zu akzeptieren. Wird dem Schiedsrichter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptieren die Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.
- Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.
- Die Turnierleitung darf Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dabei muss es sich jedoch um vorsätzliche Regelverstöße handeln, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten eines Spielers zu ändern. Die Disqualifikation kann nur vor dem Ende des Turniers, während einer laufenden Partie oder unmittelbar nach Beendigung einer Partie erfolgen. Nachdem die Spiele eines Turniers beendet sind und das Turnier durch die Siegerehrung abgeschlossen ist, ist die Disqualifizierung eines Spielers nicht mehr möglich.
- Werden Spieler disqualifiziert, bzw. steigen Spieler aus dem laufenden Turnier aus, wird das Turnier mit weniger Teilnehmern zu Ende gespielt. Es ist nicht erlaubt, Ersatzspieler zu nominieren, die gewertet werden. Sollte es laut den vorgegebenen Spielplänen zu Partien mit zwei Spielern kommen, so muss der Veranstalter einen Spieler von einem Tisch mit vier Spielern bestimmen, der zu diesem Tisch wechselt.
- Verlässt ein Spieler ein laufendes Spiel, so wird er disqualifiziert. Die bis dahin gespielten Steine des Spielers bleiben stehen, das Spiel wird jedoch mit 0 Siegpunkten und Platz 4 für ihn gewertet. Sollten dadurch nur noch zwei Spieler am Tisch sitzen, so muss der Veranstalter einen Ersatzspieler nominieren (notfalls der Schiedsrichter - unabhängig vom Ergebnis erhält der Spieler mit 0 Siegpunkten den letzten Rang).
- Ein Spieler, der ein Turnier verlässt, kann durch das Spielezentrum für alle Catan-Turniere gesperrt werden. Die Entscheidung erfolgt nach Prüfung des Einzelfalls.
- Grundsätzlich wird mit dem vom Startspieler mitgebrachten Spiel gespielt. Sollte dieser kein Spiel zur Verfügung stellen, dann wird mit dem Spiel, das

der Spieler an Position 2 zur Verfügung stellt, gespielt (bzw. Position 3, usw. wenn auch der Spieler an Position 2 kein Spiel mitgebracht hat). Stellt der Veranstalter Spiele zur Verfügung, wird mit den Spielen des Veranstalters gespielt.

- Es wird nur das Material verwendet, das als Standard in den "Siedler von Catan"-Spielen (inkl. verwendeter Erweiterungen) vorhanden ist. Es ist nur erlaubt Material zu verwenden, das nicht aus diesen Spielen stammt (z.B. Spielsteine in einer anderen Farbe, Siegpunktzähler, besondere Räuberfigur, Spielsteine aus 5 - 6 Spieler-Erweiterungen oder dem 3D Catan), wenn alle Spieler am betroffenen Tisch damit einverstanden sind. An einem Tisch wird dabei immer entweder komplett mit Kunststoff- oder Holzspielsteinen gespielt. Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standard-Material handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.
- Das Spielmaterial bleibt in jedem Falle immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch. Dies gilt insbesondere für Rohstoffkarten und Entwicklungskarten, die zwar in der Hand gehalten werden dürfen, sich jedoch immer über der Tischkante befinden müssen.

## 6. Zusatzregeln und Regelerklärungen

### Basisspiel

- Der Spielzug eines Spielers beginnt mit der Entgegennahme der Würfel.
- Es ist möglich, eine Siedlung in dem Zug, in dem man sie errichtet hat, zu einer Stadt auszubauen, soweit im Vorrat des Spielers tatsächlich eine Siedlung vorrätig ist.
- Die Trennung der Handelsphase und der Bauphase ist aufgehoben.
- Es ist gestattet, einen Hafen in derselben Runde zu verwenden, in der er erbaut wurde.
- Neu gekaufte Entwicklungskarten müssen immer getrennt von bereits vorhandenen Entwicklungskarten aufbewahrt werden. Verstößt ein Spieler gegen diese Regel, so darf er in dieser Runde keine Entwicklungskarten mehr spielen, da für seine Mitspieler nicht ersichtlich ist, welche Karten neu gekauft wurden.
- Auf Nachfrage muss die Kartenanzahl zu jeder Zeit genannt werden.
- Ein Spieler hat erst gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte (Städte & Ritter: 13) hat und er an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, so muss er warten bis er wieder an der Reihe ist um das Spiel zu gewinnen.

- Ein Mitspieler, der ihm zustehende Karten aus der Bank nicht erhalten hat, kann dies in demselben Spielzug noch nachholen bzw. nachfordern. Ist der Spielzug bereits abgeschlossen, hat er keinen Anspruch mehr auf diese Karten.
- Sind bei der Ausgabe der Rohstoffe von einem Rohstoff nicht genug Karten im Vorrat, um allen Spielern die nötige Anzahl an Rohstoffkarten zu geben, so erhält kein Spieler diesen Rohstoff. Die übrigen Rohstoffe werden wie gewohnt verteilt. Sollte nur ein einziger Spieler Rohstoffe erhalten und sind diese nicht in ausreichender Menge im Vorrat vorhanden, so erhält dieser Spieler alle im Vorrat vorhandenen Rohstoffe der betroffenen Sorte.
- Vergisst ein Spieler, den Räuber zu setzen:
  - a) Der Räuber wird bei noch andauerndem Spielzug auf ein Landschaftsfeld seiner Wahl gesetzt, soweit der Handel noch nicht eingesetzt hat. Das ist der Fall, sobald ein Spieler bereits eine konkrete Ansage für das Handeln getroffen hat. Der Spieler kann dann nach den Regeln des Basisspiels von einem Mitspieler eine Handkarte ziehen, vorausgesetzt, der aktive Spieler hat noch keine Karten eingesetzt.
  - b) Hat das Handeln im betreffenden Spielzug bereits eingesetzt oder ist er bereits abgeschlossen, so wird der Räuber auf die Wüste gesetzt. Es darf keine Karte von einem Mitspieler gezogen werden.

### Zu neuen Ufern

- Es wird gemäß des Aufbaus und der Regeln der aktuellen Seefahrer-Ausgabe (2010) gespielt. Dies gilt auch, soweit mit dem Material der ersten Edition (Holzfiguren) gespielt wird. Material, Aufbau, zusätzliche Regeln richten sich nach Szenario 1 (4 Spieler): Zu neuen Ufern.
- Die Hauptinsel wird aus den angegebenen Landfeldern zufällig aufgebaut. Die kleinen Inseln werden zufällig aus den angegebenen Landfeldern gebildet. Die Zahlenplättchen der Hauptinsel werden zufällig von links oben beginnend im Uhrzeigersinn ausgelegt. Die Zahlenchips der kleinen Inseln werden von oben links beginnend zufällig ausgelegt.

Es dürfen:

  - niemals 2 gleiche Zahlen auf direkt angrenzenden Feldern liegen.
  - keine roten Zahlen auf direkt angrenzenden Feldern liegen.Falls einer der beiden Fälle eintritt, wird ein neuer Chip gezogen.
- Die Häfen werden von den Spielern verteilt, indem sie zufällig gezogen und beginnend bei einem beliebigen Feld im Uhrzeigersinn auf die vorgegebenen Felder gelegt werden.
- Sollte in der Aufbauphase an eine Siedlung ein Schiff gebaut werden, so darf dieses Schiff selbst dann versetzt werden, wenn die Siedlung dadurch danach über keine Straße bzw. kein Schiff verfügt.

- Der Räuber startet in der Wüste, der Seeräuber startet außerhalb des Spielfeldes.
- Durch das Versetzen von Schiffen kann man die Längste Handelsstraße verlieren. Allerdings wird erst, nachdem das Versetzen des Schiffes abgeschlossen ist, überprüft, ob die Längste Handelsstraße den Besitzer wechselt. Ändert sich also die Gesamtlänge der Längsten Handelsstraße durch das Versetzen eines Schiffes nicht, so kann man die Längste Handelsstraße durch das Versetzen nicht verlieren.

### Die Fischer von Catan

- Es wird mit dem Material und den Regeln aus der Erweiterung "Händler & Barbaren" (also inkl. des Sees) gespielt. Material, Aufbau, zusätzliche Regeln richten sich nach Szenario Szenario „Die Fischer von Catan“.
- Mit den Fischkärtchen darf nicht gehandelt werden.
- Ein Spieler darf nicht mehr als 7 Fischkärtchen besitzen. Der alte Schuh zählt dabei nicht als Fischkärtchen.
- Wird eine 7 gewürfelt oder eine Ritterkarte gespielt, darf der Räuber auch auf den See versetzt werden.
- Wenn ein Spieler seine zweite Siedlung in der Gründungsphase an den See oder einen Fischgrund gebaut hat, erhält er dafür ein Fischkärtchen.

### Städte und Ritter

- Es gelten die Regeln der aktuellen Erweiterung „Städte und Ritter“. Gewonnen hat, wer als erstes 13 Siegpunkte erzielt.

### Entdecker und Piraten

- Es wird gemäß des Aufbaus und der Regeln des Szenario 5 gespielt.

**Wir wünschen Euch allen viel Erfolg!**